

CONCEITOS BÁSICOS EM PHP

PROFESSOR: JÂNIO EDUARDO

Sumário

| | | |
|---------|--|----|
| 1. | O QUE É PHP? | 4 |
| 1.1. | O QUE PODE SER FEITO COM PHP? | 4 |
| 1.2. | COMO SURTIU A LINGUAGEM PHP? | 4 |
| 1.3. | SINTAXE BÁSICA DELIMITANDO O CÓDIGO PHP | 5 |
| 1.4. | NOMES DE VARIÁVEIS | 5 |
| 1.5. | COMENTÁRIOS | 6 |
| 1.6. | COMENTÁRIOS DE MAIS DE UMA LINHA: | 6 |
| 1.7. | CRIANDO OS PRIMEIROS SCRIPTS | 6 |
| 1.8. | UTILIZANDO FORMULÁRIOS HTML | 7 |
| 2. | CONEXÃO COM O SERVIDOR | 9 |
| 2.1. | SELEÇÃO DO BANCO DE DADOS | 9 |
| 2.2. | TRATAMENTO DE RESULTADOS DE QUERY SELECT | 10 |
| 3. | TIPOS | 12 |
| 3.1. | TIPOS SUPORTADOS | 12 |
| 3.2. | ARRAYS | 13 |
| 3.3. | LISTAS | 14 |
| 3.4. | OBJETOS | 15 |
| 3.5. | BOOLEANOS | 15 |
| 3.6. | TRANSFORMAÇÃO DE TIPOS | 15 |
| 3.6.1. | COERÇÕES | 15 |
| 3.6.2. | TRANSFORMAÇÃO EXPLÍCITA DE TIPOS | 16 |
| 3.6.3. | COM A FUNÇÃO SETTYPE | 16 |
| 3.7. | CONSTANTES | 17 |
| 3.7.1. | CONSTANTES PRÉ-DEFINIDAS | 17 |
| 3.8. | OPERADORES | 17 |
| 3.8.1. | ARITMÉTICOS | 17 |
| 3.8.2. | LÓGICOS | 18 |
| 3.8.3. | EXPRESSÃO CONDICIONAL | 19 |
| 3.9. | ORDEM DE PRECEDÊNCIA DOS OPERADORES | 19 |
| 3.10. | PRECEDÊNCIA ASSOCIATIVIDADE OPERADORES | 19 |
| 3.11. | ESTRUTURAS DE CONTROLE | 20 |
| 3.11.1. | BLOCOS | 20 |
| 3.11.2. | COMANDOS DE SELEÇÃO | 21 |

| | | |
|---------|--|----|
| 3.12. | COMANDOS DE REPETIÇÃO..... | 24 |
| 3.12.1. | WHILE..... | 24 |
| 3.12.2. | FOR | 25 |
| 3.13. | QUEBRA DE FLUXO..... | 25 |
| 3.13.1. | BREAK | 25 |
| 3.13.2. | CONTINUE | 26 |
| 4. | FUNÇÕES | 26 |
| 4.1. | DEFININDO FUNÇÕES | 26 |
| 4.2. | VALOR DE RETORNO..... | 27 |
| 4.3. | ARGUMENTOS..... | 27 |
| 5. | CONTEXTO | 28 |
| 6. | ESCOPO | 29 |
| 7. | VARIÁVEIS..... | 30 |
| 7.1. | O MODIFICADOR STATIC | 30 |
| 7.2. | VARIÁVEIS VARIÁVEIS | 31 |
| 7.3. | VARIÁVEIS ENVIADAS PELO NAVEGADOR | 31 |
| 7.4. | URLENCODE | 31 |
| 7.5. | VARIÁVEIS DE AMBIENTE | 32 |
| 7.6. | VERIFICANDO O TIPO DE UMA VARIÁVEL..... | 32 |
| 7.7. | FUNÇÕES QUE TESTAM O TIPO DA VARIÁVEL..... | 32 |
| 7.8. | DESTRUINDO UMA VARIÁVEL | 33 |
| 8. | A FUNÇÃO ISSET | 33 |
| 9. | A FUNÇÃO EMPTY | 33 |
| 10. | CLASSES E OBJETOS | 33 |
| 10.1. | CLASSE | 33 |
| 10.2. | OBJETO | 34 |
| 10.3. | A VARIÁVEL \$THIS..... | 34 |
| 10.4. | SUBCLASSES..... | 35 |
| 10.5. | CONSTRUTORES..... | 35 |
| 11. | CONCLUSÕES | 36 |
| 12. | BIBLIOGRAFIA E REFERÊNCIAS | 37 |

1. O QUE É PHP?

PHP é uma linguagem que permite criar sites WEB dinâmicos, possibilitando uma interação com o usuário através de formulários, parâmetros da URL e links. A diferença de PHP com relação a linguagens semelhantes a Javascript é que o código PHP é executado no servidor, sendo enviado para o cliente apenas html puro. Desta maneira é possível interagir com bancos de dados e aplicações existentes no servidor, com a vantagem de não expor o código fonte para o cliente. Isso pode ser útil quando o programa está lidando com senhas ou qualquer tipo de informação confidencial. O que diferencia PHP de um script CGI escrito em C ou Perl é que o código PHP fica embutido no próprio HTML, enquanto no outro caso é necessário que o script CGI gere todo o código HTML, ou leia de um outro arquivo.

1.1. O QUE PODE SER FEITO COM PHP?

Basicamente, qualquer coisa que pode ser feita por algum programa CGI pode ser feita também com PHP, como coletar dados de um formulário, gerar páginas dinamicamente ou enviar e receber cookies. PHP também tem como uma das características mais importantes o

suporte a um grande número de bancos de dados, como dBase, SQL Server, Interbase, mSQL, mySQL, Oracle, Sybase, PostgreSQL e vários outros. Construir uma página baseada em um banco de dados torna-se uma tarefa extremamente simples com PHP.

Além disso, PHP tem suporte a outros serviços através de protocolos como IMAP, SNMP, NNTP, POP3 e, logicamente, HTTP. Ainda é possível abrir sockets e interagir com outros protocolos.

1.2. COMO SURTIU A LINGUAGEM PHP?

A linguagem PHP foi concebida durante o outono de 1994 por Rasmus Lerdorf. As primeiras versões não foram disponibilizadas, tendo sido utilizadas em sua home-page apenas para que ele pudesse ter informações sobre as visitas que estavam sendo feitas. A primeira versão utilizada por outras pessoas foi disponibilizada em 1995, e ficou conhecida como “Personal Home Page Tools” (ferramentas para página pessoal). Era composta por um sistema bastante simples que interpretava algumas macros e alguns utilitários que rodavam “por trás” das home-pages: um livro de visitas, um contador e algumas outras coisas.

Em meados de 1995 o interpretador foi reescrito, e ganhou o nome de PHP/FI, o “FI” veio de um outro pacote escrito por Rasmus que interpretava dados de formulários HTML (Form Interpreter). Ele combinou os scripts do pacote Personal Home Page Tools com o FI e adicionou suporte a mSQL, nascendo assim o PHP/FI, que cresceu bastante, e as pessoas passaram a contribuir com o projeto. Estima-se que em 1996 PHP/FI estava sendo usado por cerca de 15.000 sites pelo mundo, e em meados de 1997 esse número subiu para mais de

50.000. Nessa época houve uma mudança no desenvolvimento do PHP. Ele deixou de ser um projeto de Rasmus com contribuições de outras pessoas para ter uma equipe de desenvolvimento mais organizada. O interpretador foi reescrito por Zeev Suraski e Andi Gutmans, e esse novo interpretador foi a base para a versão 3.

Atualmente o uso do PHP5, que orientado a objetos, vem crescendo numa velocidade incrível, e já está sendo desenvolvida a versão 5 do PHP.2.

1.3. SINTAXE BÁSICA DELIMITANDO O CÓDIGO PHP

O código PHP fica embutido no próprio HTML. O interpretador identifica quando um código é PHP pelas seguintes tags:

```
<?php  
comandos  
?>  
<script language="php">  
comandos  
</script>  
<?  
comandos  
?>  
<%  
comandos  
%>
```

O tipo de tags mais utilizado é o terceiro, que consiste em uma “abreviação” do primeiro. Para utilizá-lo, é necessário habilitar a opção short-tags na configuração do PHP. O último tipo serve para facilitar o uso por programadores acostumados à sintaxe de ASP. Para utilizá-lo também é necessário habilitá-lo no PHP, através do arquivo de configuração php.ini.

Separador de instruções Entre cada instrução em PHP é preciso utilizar o ponto-e-vírgula, assim como em C, Perl e outras linguagens mais conhecidas. Na última instrução do bloco de script não é necessário o uso do ponto-e-vírgula, mas por questões estéticas recomenda-se o uso sempre.

1.4. NOMES DE VARIÁVEIS

Toda variável em PHP tem seu nome composto pelo caracter \$ e uma string, que deve iniciar por uma letra ou o caracter “_”. PHP é case sensitive, ou seja, as variáveis \$vivas e \$VIVAS são diferentes. Por isso é preciso ter muito cuidado ao definir os nomes das variáveis. É bom evitar os nomes em maiúsculas, pois como veremos mais adiante, o PHP já possui alguma variáveis pré-definidas cujos nomes são formados por letras maiúsculas.

1.5. COMENTÁRIOS

Há dois tipos de comentários em código PHP:

Comentários de uma linha:

Marca como comentário até o final da linha ou até o final do bloco de código PHP – o que vier antes. Pode ser delimitado pelo caracter “#” ou por duas barras (//).

Exemplo:

```
<? echo “teste”; #isto é um teste ?>
<? echo “teste”; //este teste é similar ao anterior ?>
```

1.6. COMENTÁRIOS DE MAIS DE UMA LINHA:

Tem como delimitadores os caracteres “/*” para o início do bloco e “*/” para o final do comentário. Se o delimitador de final de código PHP (?>) estiver dentro de um comentário, não será reconhecido pelo interpretador.

Exemplos:

```
<?
echo “teste”; /* Isto é um comentário com mais de uma linha,
mas não funciona corretamente ?>
*/
<?
echo “teste”; /* Isto é um comentário com mais de uma linha
que funciona corretamente
*/
?>
```

1.7. CRIANDO OS PRIMEIROS SCRIPTS

Primeiro Exemplo Neste exemplo, criaremos um script com uma saída simples, que servirá para testar se a instalação foi feita corretamente:

```
<html>
<head><title>Aprendendo PHP</title></head>
<body>
<?php
echo "Primeiro Script";
```

```
?>
</body>
</html>
```

Salve o arquivo como “primeiro.php3” no diretório de documentos do Apache (ou o Web Server escolhido). Abra uma janela do navegador e digite o endereço “http://localhost/primeiro.php3”. Verificando o código fonte da página exibida, temos o seguinte:

```
<html>
<head><title>Aprendendo PHP</title></head>
<body>
Primeiro Script
</body>
</html>
```

Isso mostra como o PHP funciona. O script é executado no servidor, ficando disponível para o usuário apenas o resultado. Agora vamos escrever um script que produza exatamente o mesmo resultado utilizando uma variável:

```
<html>
<head><title>Aprendendo PHP</title></head>
<body>
<?php
$texto = "Primeiro Script";
echo $texto;
?>
</body>
</html>
```

1.8. UTILIZANDO FORMULÁRIOS HTML

Ao clicar num botão “Submit” em um formulário HTML as informações dos campos serão enviadas ao servidor especificado para que possa ser produzida uma resposta. O PHP trata esses valores como variáveis, cujo nome é o nome do campo definido no formulário. O exemplo a seguir mostra isso, e mostra também como o código PHP pode ser inserido em qualquer parte do código HTML:

```
<html>
<head><title>Aprendendo PHP</title></head>
<body>
<?php
if ($texto != "")
echo "Você digitou \"\$texto\"<br><br>";
?>
<form method=post action="<? echo $PATH_INFO; ?>">
<input type="text" name="texto" value="" size=10>
<br>
<input type="submit" name="sub" value="Enviar!">
</form>
```

```
</body>
</html>
```

Ao salvar o arquivo acima e carregá-lo no browser, o usuário verá apenas um formulário que contém um espaço para digitar o texto, como visto na figura 01. Ao digitar um texto qualquer e submeter o formulário, a resposta, que é o mesmo arquivo PHP (indicado pela constante \$PATH_INFO, que retorna o nome do arquivo) será como na figura 02: 1figura 01 figura 02

Isso ocorre porque o código PHP testa o conteúdo da variável \$texto. Inicialmente ele é uma string vazia, e por isso nada é impresso na primeira parte. Quando algum texto é digitado no formulário e submetido, o PHP passa a tratá-lo como uma variável. Como no formulário o campo possui o nome "texto", a variável com seu conteúdo será \$texto. Assim, no próximo teste o valor da variável será diferente de uma string vazia, e o PHP imprime um texto antes do formulário. Interagindo com o browser PHP também permite interagir com informações do browser automaticamente. Por exemplo, o script a seguir mostra informações sobre o browser do usuário. As figuras 03 e 04 mostram o resultado visto no IE, Chrome e o Mozilla, respectivamente.

```
<html>
<head><title>Aprendendo PHP</title></head>
<body>
<? echo $HTTP_USER_AGENT; ?>
</body>
</html>
```

Com isso, se você criar uma página com recursos disponíveis somente no Internet Explorer, por exemplo, pode esconder o código dos outros browsers, com um código semelhante ao seguinte:

```
<html>
<head><title>Aprendendo PHP</title></head>
<body>
<?
if (strpos($HTTP_USER_AGENT,"MSIE 5") != 0) {
echo "Você usa Internet Explorer";
} else {
echo "Você não usa Internet Explorer";
}
?>
2</body>
</html>
```

Neste exemplo, será apenas exibido um texto informando se está sendo utilizado o Microsoft Internet Explorer ou não, mas para outras funções poderia ser utilizado algo semelhante.

É bom notar o surgimento de mais uma função no código anterior: strpos(string1,string2). Essa função retorna a posição da primeira aparição de string2 em string1, contando a partir de zero, e não retorna valor algum se não ocorrer. Assim, para testar se a string \$HTTP_USER_AGENT contém a string "MSIE", basta testar se strpos devolve algum valor.

Acessando Bancos de Dados

Neste documento todos os exemplos referentes a acesso de bancos de dados utilizarão o gerenciador de banco de dados MySQL, que pode ser copiado gratuitamente no site <http://www.mysql.org>. Para interagir com uma base de dados SQL existem três comandos básicos que devem ser utilizados: um que faz a conexão com o servidor de banco de dados, um que seleciona a base de dados a ser utilizada e um terceiro que executa uma “query” SQL.

2. CONEXÃO COM O SERVIDOR

A conexão com o servidor de banco de dados MySQL em PHP é feita através do comando `mysql_connect`, que tem a seguinte sintaxe:

```
int mysql_connect(string /*host [:porta]*/ , string /*login*/ ,  
string /*senha*/);
```

Os parâmetros são bastante simples: o endereço do servidor(host), o nome do usuário (login) e a senha para a conexão. A função retorna um valor inteiro, que é o identificador da conexão estabelecida e deverá ser armazenado numa variável para ser utilizado depois. No nosso exemplo, temos como servidor de banco de dados a mesma máquina que roda o servidor http, como login o usuário “root” e senha “phppwd”:

```
$conexao = mysql_connect("localhost", "root", "phppwd");
```

Assim, se a conexão for bem sucedida (existir um servidor no endereço especificado que possua o usuário com a senha fornecida), o identificador da conexão fica armazenado na variável `$conexao`.

2.1. SELEÇÃO DO BANCO DE DADOS

Uma vez conectado, é preciso selecionar o banco de dados existente no servidor com o qual desejamos trabalhar. Isso é feito através da função `int mysql_select_db`, que possui a seguinte sintaxe:

```
int mysql_select_db(string /*nome_base*/, int /*conexao*/);
```

O valor de retorno é 0 se o comando falhar, e 1 em caso de sucesso. O nome da base de dados a selecionar é o primeiro parâmetro fornecido, seguido pelo identificador da conexão. Se este for omitido, o interpretador PHP tentará utilizar a última conexão estabelecida. Recomenda-se sempre explicitar esse valor, para facilitar a legibilidade do código. No nosso exemplo, a base de dados a ser selecionada possui o nome “ged”: `mysql_select_db("ged", $conexao);`

Após a execução desse comando qualquer consulta executada para aquela conexão utilizará a base de dados selecionada. Execução de queries SQL Após estabelecida a conexão e selecionada a base de dados a ser utilizada, quase toda a interação com o servidor MySQL pode ser feita através de consultas escritas em SQL (Structured Query Language), com o

comando `mysql_query`, que utiliza a seguinte sintaxe: `int mysql_query(string consulta, int [conexao]);`

O valor de retorno é 0 se falhar ou 1 em caso de sucesso. Sucesso aqui significa que a consulta está sintaticamente correta e foi executada no servidor. Nenhuma informação sobre o resultado é retornada deste comando, ou até mesmo se o resultado é o esperado. No caso da consulta ser um comando `SELECT`, o valor de retorno é um valor interno que identifica o resultado, que poderá ser tratado com a função `mysql_result()` e outras. A string query não deve conter ponto-e-vírgula no final do comando, e o identificador da conexão é opcional. Vamos criar uma tabela como exemplo:

```
$cria = "CREATE TABLE exemplo (codigo INT AUTO_INCREMENT  
PRIMARY KEY, nome CHAR(40), email CHAR(50))";  
mysql_query($cria, $conexao);
```

Agora vejamos como ficou o código completo para executar uma query SQL numa base de dados MySQL, com um exemplo que cria uma tabela chamada exemplo e adiciona alguns dados:

```
$conexao = mysql_connect("localhost", "root", "phppwd");  
mysql_select_db("ged", $conexao);  
$cria = "CREATE TABLE exemplo (codigo INT AUTO_INCREMENT  
PRIMARY KEY, nome CHAR(40), email CHAR(50))";  
$insere1 = "INSERT INTO exemplo (nome,email) VALUES  
('Mauricio Vivas','vivas@usa.net');  
$insere2 = "INSERT INTO exemplo (nome,email) VALUES ('Jose  
da Silva','jose@teste.com");  
$insere3 = "INSERT INTO exemplo (nome,email) VALUES  
('Fernando Henrique Cardoso','fhc@planalto.gov.br");  
$insere4 = "INSERT INTO exemplo (nome,email) VALUES ('Bill  
Clinton','president@whitehouse.gov");  
mysql_query($cria, $conexao);  
mysql_query($insere1, $conexao);  
mysql_query($insere2, $conexao);  
mysql_query($insere3, $conexao);  
mysql_query($insere4, $conexao);
```

2.2. TRATAMENTO DE RESULTADOS DE QUERY SELECT

Ao executar uma query SQL `SELECT` através do comando `mysql_query`, o identificador do resultado deve ser armazenado numa variável que pode ser tratada de diversas formas. Duas maneiras interessantes de fazê-lo usam o comando `mysql_result` e o comando `mysql_fetch_row`, respectivamente.

O comando `mysql_result` tem a seguinte sintaxe: `int mysql_result(int resultado, int linha, mixed [campo]);` Onde resultado é o identificador do resultado, obtido com o retorno da função `mysql_query`, linha especifica a tupla a ser exibida, já que uma query `SELECT` pode

retornar diversas tuplas, e campo é o identificador do campo a ser exibido, sendo o tipo descrito como mixed pela possibilidade de ser de diversos tipos (neste caso, inteiro ou string). Vejamos um exemplo utilizando a tabela criada anteriormente:

```
$consulta = "SELECT nome, email FROM exemplo WHERE email  
LIKE 'vivas'";  
$resultado = mysql_query($consulta, $conexao);  
printf("Nome: ", mysql_result($resultado,0,"nome"), "<br>\n");  
printf("e-mail: ", mysql_result($resultado,0,"email"), "<br>");  
Com o exemplo acima, o resultado será:  
Nome: Mauricio Vivas<br>  
e-mail: vivas@usa.net<br>
```

É importante notar que a utilização desta função é um pouco trabalhosa, já que no caso de um resultado com várias linhas é preciso controlar o número de linhas para tratá-las (pode-se utilizar a função `mysql_num_rows(int resultado)`, que retorna o número de linhas de um resultado), e no caso de uma alteração no nome do campo é preciso alterar também a maneira de tratá-lo. Por isso é mais aconselhável que se use uma outra função, como por exemplo `mysql_fetch_row`, que possui a seguinte sintaxe:

```
array mysql_fetch_row(int result);
```

A variável resultado é o identificador da memória de resultados, obtido como retorno da função `mysql_query`. O resultado produzido por esta função é de retirar a primeira linha da memória de resultados, se houver, e colocá-la num array. Assim torna-se mais fácil tratar um resultado com várias linhas, e sem utilizar os nomes dos campos na rotina de tratamento do resultado:

```
$consulta = "SELECT nome, email FROM exemplo";  
$resultado = mysql_query($consulta, $conexao);  
echo "<table border=1>\n";  
echo "<tr><td>Nome</td><td>e-mail</tr>\n";  
while ($linha = mysql_fetch_row($resultado)) {  
    printf("<tr><td>$linha[0]</td>");  
    printf("<td>$linha[1]</td></tr>");  
}  
echo "</table>\n";
```

O código acima irá imprimir todos os registros da tabela exemplo numa tabela html. Se o programador desejar “pular” alguma(s) linha(s) do resultado, poderá utilizar a função `mysql_data_seek`, que tem por objetivo definir qual será a próxima linha da memória de resultados a ser impressa. Sua sintaxe é:

```
int mysql_data_seek(int resultado, int linha);
```

Sendo resultado o identificador do resultado e linha o número da linha. Retorna 0 em caso de falha, e um valor diferente de zero em caso de sucesso. Existem diversas outras funções para o tratamento de resultados, que armazenam as linhas em arrays e objetos, assim como outras

funções para administrar o banco de dados, mas como este documento trata-se de uma introdução, inicialmente não tratará tópicos mais avançados.

3. TIPOS

3.1. TIPOS SUPORTADOS

PHP suporta os seguintes tipos de dados:

- ◆ Inteiro
- ◆ Ponto flutuante
- ◆ String
- ◆ Array
- ◆ Objeto

PHP utiliza checagem de tipos dinâmica, ou seja, uma variável pode conter valores de diferentes tipos em diferentes momentos da execução do script. Por este motivo não é necessário declarar o tipo de uma variável para usá-la. O interpretador PHP decidirá qual o tipo daquela variável, verificando o conteúdo em tempo de execução.

Ainda assim, é permitido converter os valores de um tipo para outro desejado, utilizando o typecasting ou a função `settype` (ver adiante). Inteiros (`integer` ou `long`) Uma variável pode conter um valor inteiro com atribuições que sigam

as seguintes sintaxes:

```
$vivas = 1234; # inteiro positivo na base decimal  
$vivas = -234; # inteiro negativo na base decimal  
$vivas = 0234; # inteiro na base octal-simbolizado pelo 0 #  
equivale a 156 decimal  
$vivas = 0x34; # inteiro na base hexadecimal(simbolizado #  
pelo 0x) – equivale a 52 decimal.
```

A diferença entre inteiros simples e `long` está no número de bytes utilizados para armazenar a variável. Como a escolha é feita pelo interpretador PHP de maneira transparente para o usuário, podemos afirmar que os tipos são iguais. Números em Ponto Flutuante (`double` ou `float`) Uma variável pode ter um valor em ponto flutuante com atribuições que sigam as seguintes sintaxes:

```
$vivas = 1.234;  
$vivas = 23e4; # equivale a 230.000  
Strings  
Strings podem ser atribuídas de duas maneiras:
```

a) utilizando aspas simples (') – Desta maneira, o valor da variável será exatamente o texto contido entre as aspas (com exceção de \\ e \' – ver tabela abaixo)

b) utilizando aspas duplas (") – Desta maneira, qualquer variável ou caracter de escape será expandido antes de ser atribuído.

Exemplo:

```
<?
$teste = "Pessoa";
$vivas = '---$teste--\n';
echo "$vivas";
?>
A saída desse script será "---$teste--\n".
<?
$teste = "Pessoa";
$vivas = "---$teste---\n";
echo "$vivas";
?>
```

A saída desse script será "---Pessoa--" (com uma quebra de linha no final). A tabela seguinte lista os caracteres de escape:

Sintaxe Significado

| | |
|--------------------------------|-----------------------|
| <code>\n</code> | Nova linha |
| <code>\r</code> | Retorno de carro |
| <code>(semelhante a \n)</code> | |
| <code>\t</code> | Tabulação horizontal |
| <code>\\</code> | A própria barra (\) |
| <code>\\$</code> | O símbolo \$ |
| <code>\'</code> | Aspa simples |
| <code>\"</code> | Aspa dupla |

No apêndice 01 está disponível uma lista das funções utilizadas no tratamento de strings.

3.2. ARRAYS

Arrays em PHP podem ser observados como mapeamentos ou como vetores indexados. Mais precisamente, um valor do tipo array é um dicionário onde os índices são as chaves de acesso. Vale ressaltar que os índices podem ser valores de qualquer tipo e não somente inteiros. Inclusive, se os índices forem todos inteiros, estes não precisam formar um intervalo contínuo. Como a checagem de tipos em PHP é dinâmica, valores de tipos diferentes podem ser usados como índices de array, assim como os valores mapeados também podem ser de diversos tipos.

Exemplo:

```
<?
$cor[1] = "vermelho";
$cor[2] = "verde";
$cor[3] = "azul";
```

```

$cor["teste"] = 1;
?>
Equivalentemente, pode-se escrever:
<?
$cor = array(1 => "vermelho, 2 => "verde, 3 => "azul", "teste =>
1);
?>

```

3.3. LISTAS

As listas são utilizadas em PHP para realizar atribuições múltiplas.

Através de listas é possível atribuir valores que estão num array para variáveis.

Vejamos o exemplo:

Exemplo: `list($a, $b, $c) = array("a", "b", "c");`

O comando acima atribui valores às três variáveis simultaneamente. É bom notar que só são atribuídos às variáveis da lista os elementos do array que possuem índices inteiros e não negativos. No exemplo acima as três atribuições foram bem sucedidas porque ao inicializar um array sem especificar os índices eles passam a ser inteiros, a partir do zero. Um fator importante é que cada variável da lista possui um índice inteiro e ordinal, iniciando com zero, que serve para determinar qual valor será atribuído. No exemplo anterior temos \$a com índice 0, \$b com índice 1 e \$c com índice 2. Vejamos um outro exemplo:

```

$arr = array(1=>"um",3=>"tres","a"=>"letraA",2=>"dois");
list($a,$b,$c,$d) = $arr;

```

Após a execução do código acima temos os seguintes valores:

```

$a == null
$b == "um"
$c == "dois"
$d == "tres"

```

Devemos observar que à variável \$a não foi atribuído valor, pois no array não existe elemento com índice 0 (zero). Outro detalhe importante é que o valor "tres" foi atribuído à variável \$d, e não a \$b, pois seu índice é 3, o mesmo que \$d na lista. Por fim, vemos que o valor "letraA" não foi atribuído a elemento algum da lista pois seu índice não é inteiro. Os índices da lista servem apenas como referência ao interpretador PHP para realizar as atribuições, não podendo ser acessados de maneira alguma pelo programador. De maneira diferente do array, uma lista não pode ser atribuída a uma variável, servindo apenas para fazer múltiplas atribuições através de um array.

No apêndice 02 está disponível uma lista das funções mais comuns para o tratamento de arrays.

3.4. OBJETOS

Um objeto pode ser inicializado utilizando o comando `new` para instanciar uma classe para uma variável.

Exemplo:

```
class teste {  
1function nada() {  
    echo "nada";  
}  
}  
$vivas = new teste;  
$vivas -> nada();
```

A utilização de objetos será mais detalhada mais à frente.

3.5. BOOLEANOS

PHP não possui um tipo booleano, mas é capaz de avaliar expressões e retornar `true` ou `false`, através do tipo `integer`: é usado o valor 0 (zero) para representar o estado `false`, e qualquer valor diferente de zero (geralmente 1) para representar o estado `true`.

3.6. TRANSFORMAÇÃO DE TIPOS

A transformação de tipos em PHP pode ser feita das seguintes maneiras:

3.6.1. COERÇÕES

Quando ocorrem determinadas operações ("`+`", por exemplo) entre dois valores de tipos diferentes, o PHP converte o valor de um deles automaticamente (coerção). É interessante notar que se o operando for uma variável, seu valor não será alterado.

O tipo para o qual os valores dos operandos serão convertidos é determinado da seguinte forma: Se um dos operandos for `float`, o outro será convertido para `float`, senão, se um deles for `integer`, o outro será convertido para `integer`.

Exemplo:

```
$vivas = "1"; // $vivas é a string "1"  
$vivas = $vivas + 1; // $vivas é o integer 2  
$vivas = $vivas + 3.7; // $vivas é o double 5.7  
$vivas = 1 + 1.5 // $vivas é o double 2.5
```

Como podemos notar, o PHP converte string para integer ou double mantendo o valor. O sistema utilizado pelo PHP para converter de strings para números é o seguinte:

- É analisado o início da string. Se contiver um número, ele será avaliado. Senão, o valor será 0 (zero);
- O número pode conter um sinal no início (“+” ou “-”);
- Se a string contiver um ponto em sua parte numérica a ser analisada, ele será considerado, e o valor obtido será double;
- Se a string contiver um “e” ou “E” em sua parte numérica a ser analisada, o valor seguinte será considerado como expoente da base 10, e o valor obtido será double;

Exemplos:

```
$vivas = 1 + "10.5"; // $vivas == 11.5  
$vivas = 1 + "-1.3e3"; // $vivas == -1299  
$vivas = 1 + "teste10.5"; // $vivas == 1  
$vivas = 1 + "10testes"; // $vivas == 11  
$vivas = 1 + " 10testes"; // $vivas == 11  
$vivas = 1 + "+ 10testes"; // $vivas == 1
```

3.6.2. TRANSFORMAÇÃO EXPLÍCITA DE TIPOS

A sintaxe do typecast de PHP é semelhante ao C: basta escrever o tipo entre parênteses antes do valor

Exemplo:

```
$vivas = 15; // $vivas é integer (15)  
$vivas = (double) $vivas // $vivas é double (15.0)  
$vivas = 3.9 // $vivas é double (3.9)  
$vivas = (int) $vivas // $vivas é integer (3)  
// o valor decimal é truncado  
Os tipos de cast permitidos são:  
(int), (integer) ⇒ muda para integer;  
(real), (double), (float) ⇒ muda para float;  
(string) ⇒ muda para string;  
(array) ⇒ muda para array;  
(object) ⇒ muda para objeto.
```

3.6.3. COM A FUNÇÃO SETTYPE

A função `settype` converte uma variável para o tipo especificado, que pode ser “integer”, “double”, “string”, “array” ou “object”.

Exemplo:

```
$vivas = 15; // $vivas é integer  
settype($vivas,double) // $vivas é double
```

3.7. CONSTANTES

3.7.1. CONSTANTES PRÉ-DEFINIDAS

O PHP possui algumas constantes pré-definidas, indicando a versão do PHP, o Sistema Operacional do servidor, o arquivo em execução, e diversas outras informações. Para ter acesso a todas as constantes pré-definidas, pode-se utilizar a função `phpinfo()`, que exibe uma tabela contendo todas as constantes pré-definidas, assim como configurações da máquina, sistema operacional, servidor http e versão do PHP instalada.

Definindo constantes

Para definir constantes utiliza-se a função `define`. Uma vez definido, o valor de uma constante não poderá mais ser alterado. Uma constante só pode conter valores escalares, ou seja, não pode conter nem um array nem um objeto. A assinatura da função `define` é a seguinte:

```
int define(string nome_da_constante, mixed valor);
```

A função retorna `true` se for bem-sucedida. Veja um exemplo de sua utilização a seguir:

```
define ("pi", 3.1415926536);  
$circunf = 2*pi*$raio;
```

3.8. OPERADORES

3.8.1. ARITMÉTICOS

Só podem ser utilizados quando os operandos são números (integer ou float). Se forem de outro tipo, terão seus valores convertidos antes da realização da operação. + adição – subtração * multiplicação

/ divisão

% módulo

de strings

Só há um operador exclusivo para strings: Concatenação de atribuição

Existe um operador básico de atribuição e diversos derivados. Sempre retornam o valor atribuído. No caso dos operadores derivados de atribuição, a operação é feita entre os dois operandos, sendo atribuído o resultado para o primeiro. A atribuição é sempre por valor, e não por referência.

*= atribuição simples
+= atribuição com adição
-= atribuição com subtração
*= atribuição com
multiplicação
/= atribuição com divisão
%= atribuição com módulo
.= atribuição com
Concatenação*

Exemplo:

*\$a = 7;
\$a += 2; // \$a passa a conter o valor 9
bit a bit
Comparam dois números bit a bit.
& “e” lógico
| “ou” lógico
^ ou exclusivo
~ não (inversão)
<< shift left
>> shift right*

3.8.2. LÓGICOS

Utilizados para inteiros representando valores booleanos

*and “e” lógico
or “ou” lógico
xor ou exclusivo
! não (inversão)
&& “e” lógico
|| “ou” lógico*

Existem dois operadores para “e” e para “ou” porque eles têm diferentes posições na ordem de precedência. Comparação As comparações são feitas entre os valores contidos nas variáveis, e não as referências. Sempre retornam um valor booleano.

*== igual a
!= diferente de
< menor que
> maior que*

*<= menor ou igual
a
>= maior ou igual a*

3.8.3. EXPRESSÃO CONDICIONAL

Existe um operador de seleção que é ternário. Funciona assim: (expressao1)?(expressao2):(expressao3) o interpretador PHP avalia a primeira expressão. Se ela for verdadeira, a expressão retorna o valor de expressão2. Senão, retorna o valor de expressão3. de incremento e decremento

++ incremento

-- decremento

Podem ser utilizados de duas formas: antes ou depois da variável. Quando utilizado antes, retorna o valor da variável antes de incrementá-la ou decrementá-la. Quando utilizado depois, retorna o valor da variável já incrementado ou decrementado.

Exemplos:

```
$a = $b = 10; // $a e $b recebem o valor 10  
$c = $a++; // $c recebe 10 e $a passa a ter 11  
$d = ++$b; // $d recebe 11, valor de $b já incrementado
```

3.9. ORDEM DE PRECEDÊNCIA DOS OPERADORES

A tabela a seguir mostra a ordem de precedência dos operadores no momento de avaliar as expressões;

3.10. PRECEDÊNCIA ASSOCIATIVIDADE OPERADORES

1. esquerda ,

2. esquerda or

Precedência Associatividade Operadores

3. esquerda xor

4. esquerda and

5. direita print

6. esquerda = += -= *= /= .= %= &= != ~= <<= >>=

7. esquerda ? :

8. esquerda ||

9. esquerda &&

10. esquerda |

11. esquerda ^

12. esquerda &

13. não associa == !=

14. não associa < <= > >=

15. esquerda << >>

16. esquerda + - .

17. esquerda * / %

18. direita ! ~ ++ -- (int) (double) (string) (array) (object)

@

19. direita [

20. não associa

new

3.11. ESTRUTURAS DE CONTROLE

As estruturas que veremos a seguir são comuns para as linguagens de programação imperativas, bastando, portanto, descrever a sintaxe de cada uma delas, resumindo o funcionamento.

3.11.1. BLOCOS

Um bloco consiste de vários comandos agrupados com o objetivo de relacioná-los com determinado comando ou função. Em comandos como if, for, while, switch e em declarações de funções blocos podem ser utilizados para permitir que um comando faça parte do contexto desejado. Blocos em PHP são delimitados pelos caracteres “{” e “}”. A utilização dos delimitadores de bloco em uma parte qualquer do código não relacionada com os comandos citados ou funções não produzirá efeito algum, e será tratada normalmente pelo interpretador.

Exemplo:

```
if ($x == $y)
comando1;
comando2;
```

Para que comando2 esteja relacionado ao if é preciso utilizar um bloco:

```
if ($x == $y){
comando1;
comando2;
}
```

3.11.2. COMANDOS DE SELEÇÃO

Também chamados de condicionais, os comandos de seleção permitem executar comandos ou blocos de comandos com base em testes feitos durante a execução. If. O mais trivial dos comandos condicionais é o if. Ele testa a condição e executa o comando indicado se o resultado for true (valor diferente de zero). Ele possui duas sintaxes:

```
if (expressão)
comando;
if (expressão):
comando;
...
comando;
endif;
```

Para incluir mais de um comando no if da primeira sintaxe, é preciso utilizar um bloco, demarcado por chaves. O else é um complemento opcional para o if. Se utilizado, o comando será executado se a expressão retornar o valor false (zero). Suas duas sintaxes são:

```
if (expressão)
comando;
else
comando;
if (expressão):
comando;
...
comando;
else
comando;
...
comando;
endif;
```

A seguir, temos um exemplo do comando if utilizado com else:

```
if ($a > $b)
```

```
$maior = $a;  
1else  
$maior = $b;
```

O exemplo acima coloca em \$maior o maior valor entre \$a e \$b

Em determinadas situações é necessário fazer mais de um teste, e executar condicionalmente diversos comandos ou blocos de comandos. Para facilitar o entendimento de uma estrutura do tipo:

```
if (expressao1)  
comando1;  
else  
if (expressao2)  
comando2;  
else  
if (expressao3)  
comando3;  
else  
comando4;
```

Foi criado o comando, também opcional elseif. Ele tem a mesma função de um else e um if usados sequencialmente, como no exemplo acima. Num mesmo if podem ser utilizados diversos elseif's, ficando essa utilização a critério do programador, que deve zelar pela legibilidade de seu script. O comando elseif também pode ser utilizado com dois tipos de sintaxe. Em resumo, a sintaxe geral do comando if fica das seguintes maneiras:

```
if (expressao1)  
comando;  
[ elseif (expressao2)  
comando; ]  
[ else  
comando; ]  
2if (expressao1) :  
comando;  
...  
comando;  
[ elseif (expressao2)  
comando;  
...  
comando; ]  
[ else  
comando;  
...  
comando; ]  
endif;  
switch
```

O comando switch atua de maneira semelhante a uma série de comandos if na mesma expressão. Frequentemente o programador pode querer comparar uma variável com diversos valores, e executar um código diferente a depender de qual valor é igual ao da variável.

Quando isso for necessário, deve-se usar o comando switch. O exemplo seguinte mostra dois trechos de código que fazem a mesma coisa, sendo que o primeiro utiliza uma série de if's e o segundo utiliza switch:

```
if ($i == 0)
    print "i é igual a zero";
elseif ($i == 1)
    print "i é igual a um";
elseif ($i == 2)
    print "i é igual a dois";
switch ($i) {
    case 0:
        print "i é igual a zero";
        break;
    case 1:
        print "i é igual a um";
        break;
    case 2:
        print "i é igual a dois";
        break;
}
```

É importante compreender o funcionamento do switch para não cometer enganos. O comando switch testa linha a linha os cases encontrados, e a partir do momento que encontra um valor igual ao da variável testada, passa a executar todos os comandos seguintes, mesmo os que fazem parte de outro teste, até o fim do bloco. por isso usa-se o comando break, quebrando o fluxo e fazendo com que o código seja executado da maneira desejada. Veremos mais sobre o break mais adiante. Veja o exemplo:

```
switch ($i) {
    case 0:
        print "i é igual a zero";
    case 1:
        print "i é igual a um";
    case 2:
        print "i é igual a dois";
}
```

No exemplo acima, se \$i for igual a zero, os três comandos "print" serão executados. Se \$i for igual a 1, os dois últimos "print" serão executados. O comando só funcionará da maneira desejada se \$i for igual a 2. Em outras linguagens que implementam o comando switch, ou similar, os valores a serem testados só podem ser do tipo inteiro. Em PHP é permitido usar valores do tipo string como elementos de teste do comando switch. O exemplo abaixo funciona perfeitamente:

```
switch ($s) {
    case "casa":
        print "A casa é amarela";
    case "arvore":
        print "a árvore é bonita";
}
```

```
case "lampada":  
    print "joao apagou a lampada";  
}
```

3.12. COMANDOS DE REPETIÇÃO

3.12.1. WHILE

O while é o comando de repetição (laço) mais simples. Ele testa uma condição e executa um comando, ou um bloco de comandos, até que a condição testada seja falsa. Assim como o if, o while também possui duas sintaxes alternativas:

```
while (<expressao>)  
    <comando>;  
while (<expressao>):  
    <comando>;  
...  
    <comando>;  
endwhile;
```

A expressão só é testada a cada vez que o bloco de instruções termina, além do teste inicial. Se o valor da expressão passar a ser false no meio do bloco de instruções, a execução segue até o final do bloco. Se no teste inicial a condição for avaliada como false, o bloco de comandos não será executado.

O exemplo a seguir mostra o uso do while para imprimir os números

```
de 1 a 10:  
$i = 1;  
while ($i <=10)  
    print $i++;  
do... while
```

O laço do..while funciona de maneira bastante semelhante ao while, com a simples diferença que a expressão é testada ao final do bloco de comandos. O laço do..while possui apenas uma sintaxe, que é a seguinte:

```
do {  
    <comando>  
    ...  
    <comando>  
} while (<expressao>;
```

O exemplo utilizado para ilustrar o uso do while pode ser feito da seguinte maneira utilizando o do.. while:

```
$i = 0;  
do {
```



```
print ++$i;  
} while ($i < 10);
```

3.12.2. FOR

O tipo de laço mais complexo é o for. Para os que programam em C, C++ ou Java, a assimilação do funcionamento do for é natural. Mas para aqueles que estão acostumados a linguagens como Pascal, há uma grande mudança para o uso do for. As duas sintaxes permitidas são:

```
for (<inicializacao>;<condicao>;<incremento>)  
<comando>;  
for (<inicializacao>;<condicao>;<incremento>) :  
<comando>;  
...  
<comando>;  
endfor;
```

As três expressões que ficam entre parênteses têm as seguintes finalidades: Inicialização: comando ou sequência de comandos a serem realizados antes do início do laço. Serve para inicializar variáveis. Condição: Expressão booleana que define se os comandos que estão dentro do laço serão executados ou não. Enquanto a expressão for verdadeira (valor diferente de zero) os comandos serão executados.

Incremento: Comando executado ao final de cada execução do laço.

Um comando for funciona de maneira semelhante a um while escrito da seguinte forma:

```
<inicializacao>  
while (<condicao>) {  
comandos  
...  
<incremento>  
}
```

3.13. QUEBRA DE FLUXO

3.13.1. BREAK

O comando break pode ser utilizado em laços de do, for e while, além do uso já visto no comando switch. Ao encontrar um break dentro de um desses laços, o interpretador PHP para imediatamente a execução do laço, seguindo normalmente o fluxo do script.

```
while ($x > 0) {  
...  
if ($x == 20) {  
echo "erro! x = 20";  
}
```

```
break;
...
}
```

No trecho de código acima, o laço while tem uma condição para seu término normal ($\$x \leq 0$), mas foi utilizado o break para o caso de um término não previsto no início do laço. Assim o interpretador seguirá para o comando seguinte ao laço.

3.13.2. CONTINUE

O comando continue também deve ser utilizado no interior de laços, e funciona de maneira semelhante ao break, com a diferença que o fluxo ao invés de sair do laço volta para o início dele. Vejamos o exemplo:

```
for ($i = 0; $i < 100; $i++) {
    if ($i % 2) continue;
    echo "$i ";
}
```

O exemplo acima é uma maneira ineficiente de imprimir os números pares entre 0 e 99. O que o laço faz é testar se o resto da divisão entre o número e 2 é 0. Se for diferente de zero (valor lógico true) o interpretador encontrará um continue, que faz com que os comandos seguintes do interior do laço sejam ignorados, seguindo para a próxima iteração.

4. FUNÇÕES

4.1. DEFININDO FUNÇÕES

A sintaxe básica para definir uma função é:

```
function nome_da_função([arg1, arg2, arg3]) {
    Comandos;
    ... ;
    [return <valor de retorno>];
}
```

Qualquer código PHP válido pode estar contido no interior de uma função. Como a checagem de tipos em PHP é dinâmica, o tipo de retorno não deve ser declarado, sendo necessário que o programador esteja atento para que a função retorne o tipo desejado. É recomendável que esteja tudo bem documentado para facilitar a leitura e compreensão do código. Para efeito de documentação, utiliza-se o seguinte formato de declaração de função:

tipo function nome_da_funcao(tipo arg1, tipo arg2, ...);

Este formato só deve ser utilizado na documentação do script, pois o PHP não aceita a declaração de tipos. Isso significa que em muitos casos o programador deve estar atento ao tipos dos valores passados como parâmetros, pois se não for passado o tipo esperado não é emitido nenhum alerta pelo interpretador PHP, já que este não testa os tipos.

4.2. VALOR DE RETORNO

Toda função pode opcionalmente retornar um valor, ou simplesmente executar os comandos e não retornar valor algum.

Não é possível que uma função retorne mais de um valor, mas é permitido fazer com que uma função retorne um valor composto, como listas ou arrays.

4.3. ARGUMENTOS

É possível passar argumentos para uma função. Eles devem ser declarados logo após o nome da função, entre parênteses, e tornam-se variáveis pertencentes ao escopo local da função. A declaração do tipo de cada argumento também é utilizada apenas para efeito de documentação.

Exemplo:

```
function imprime($texto){  
    echo $texto;  
}  
imprime("teste de funções");
```

Passagem de parâmetros por referência

Normalmente, a passagem de parâmetros em PHP é feita por valor, ou seja, se o conteúdo da variável for alterado, essa alteração não afeta a variável original.

Exemplo:

```
function mais5($numero) {  
    $numero += 5;  
}  
$a = 3;  
mais5($a); // $a continua valendo 3
```

No exemplo acima, como a passagem de parâmetros é por valor, a função mais5 é inútil, já que após a execução sair da função o valor anterior da variável é recuperado. Se a passagem de valor fosse feita por referência, a variável \$a teria 8 como valor. O que ocorre normalmente é que ao ser chamada uma função, o interpretador salva todo o escopo atual, ou seja, os conteúdos das variáveis. Se uma dessas variáveis for passada como parâmetro, seu conteúdo fica preservado, pois a função irá trabalhar na verdade com uma cópia da variável. Porém, se a

passagem de parâmetros for feita por referência, toda alteração que a função realizar no valor passado como parâmetro afetará a variável que o contém.

Há duas maneiras de fazer com que uma função tenha parâmetros passados por referência: indicando isso na declaração da função, o que faz com que a passagem de parâmetros sempre seja assim; e também na própria chamada da função. Nos dois casos utiliza-se o modificador “&”. Vejamos um exemplo que ilustra os dois casos:

```
function mais5(&$num1, $num2) {  
    $num1 += 5;  
    $num2 += 5;  
}  
$a = $b = 1;  
mais5($a, $b); /* Neste caso, só $num1 terá seu valor alterado,  
pois a passagem por referência está definida na declaração da  
função. */  
mais5($a, &$b); /* Aqui as duas variáveis terão seus valores  
alterados. */
```

Argumentos com valores pré-definidos (default) Em PHP é possível ter valores default para argumentos de funções, ou seja, valores que serão assumidos em caso de nada ser passado no lugar do argumento. Quando algum parâmetro é declarado desta maneira, a passagem do mesmo na chamada da função torna-se opcional.

```
function teste($vivas = “testando”) {  
    echo $vivas;  
}  
teste(); // imprime “testando”  
teste(“outro teste”); // imprime “outro teste”
```

É bom lembrar que quando a função tem mais de um parâmetro, o que tem valor default deve ser declarado por último:

```
function teste($figura = circulo, $cor) {  
    echo “a figura é um “, $figura, “ de cor “ $cor;  
}  
teste(azul);  
/* A função não vai funcionar da maneira esperada, ocorrendo  
um erro no interpretador. A declaração correta é: */  
function teste2($cor, $figura = circulo) {  
    echo “a figura é um “, $figura, “ de cor “ $cor;  
}  
teste2(azul);  
/* Aqui a função funciona da maneira esperada, ou seja,  
imprime o texto: “a figura é um círculo de cor azul” */
```

5. CONTEXTO

O contexto é o conjunto de variáveis e seus respectivos valores num determinado ponto do programa. Na chamada de uma função, ao iniciar a execução do bloco que contém a implementação da mesma é criado um novo contexto, contendo as variáveis declaradas dentro do bloco, ou seja, todas as variáveis utilizadas dentro daquele bloco serão eliminadas ao término da execução da função.

6. ESCOPO

O escopo de uma variável em PHP define a porção do programa onde ela pode ser utilizada. Na maioria dos casos todas as variáveis têm escopo global.

Entretanto, em funções definidas pelo usuário um escopo local é criado. Uma variável de escopo global não pode ser utilizada no interior de uma função sem que haja uma declaração.

Exemplo:

```
$vivas = "Testando";  
function Teste() {  
    echo $vivas;  
}  
Teste();
```

O trecho acima não produzirá saída alguma, pois a variável *\$vivas* é de escopo global, e não pode ser referida num escopo local, mesmo que não haja outra com nome igual que cubra a sua visibilidade. Para que o script funcione da forma desejada, a variável global a ser utilizada deve ser declarada.

Exemplo:

```
$vivas = "Testando";  
function Teste() {  
    global $vivas;  
    echo $vivas;  
}  
Teste();
```

Uma declaração "global" pode conter várias variáveis, separadas por vírgulas. Uma outra maneira de acessar variáveis de escopo global dentro de uma função é utilizando um array pré-definido pelo PHP cujo nome é *\$GLOBALS*. O índice para a variável referida é o próprio nome da variável, sem o caracter *\$*. O exemplo acima e o abaixo produzem o mesmo resultado:

Exemplo:

```
$vivas = "Testando";  
function Teste() {  
    echo $GLOBALS["vivas"]; // imprime $vivas  
    echo $vivas; // não imprime nada  
}  
Teste();
```

7. VARIÁVEIS

7.1. O MODIFICADOR STATIC

Uma variável estática é visível num escopo local, mas ela é inicializada apenas uma vez e seu valor não é perdido quando a execução do script deixa esse escopo.

Veja o seguinte exemplo:

```
function Teste() {  
    $a = 0;  
    echo $a;  
    $a++;  
}
```

O último comando da função é inútil, pois assim que for encerrada a execução da função a variável \$a perde seu valor. Já no exemplo seguinte, a cada chamada da função a variável \$a terá seu valor impresso e será incrementada:

```
function Teste() {  
    static $a = 0;  
    echo $a;  
    $a++;  
}
```

O modificador static é muito utilizado em funções recursivas, já que o valor de algumas variáveis precisa ser mantido. Ele funciona da seguinte forma: O valor das variáveis declaradas como estáticas é mantido ao terminar a execução da função. Na próxima execução da função, ao encontrar novamente a declaração com static, o valor da variável é recuperado.

Em outras palavras, uma variável declarada como static tem o mesmo “tempo de vida” que uma variável global, porém sua visibilidade é restrita ao escopo local em que foi declarada e só é recuperada após a declaração.

Exemplo:

```
function Teste() {  
    echo "$a";  
    static $a = 0;  
    $a++;  
}
```

O exemplo acima não produzirá saída alguma. Na primeira execução da função, a impressão ocorre antes da atribuição de um valor à função, e portanto o conteúdo de \$a é nulo (string vazia). Nas execuções seguintes da função Teste() a impressão ocorre antes da recuperação do valor de \$a, e portanto nesse momento seu valor ainda é nulo. Para que a função retorne algum valor o modificador static deve ser utilizado.

7.2. VARIÁVEIS VARIÁVEIS

O PHP tem um recurso conhecido como variáveis variáveis, que consiste em variáveis cujos nomes também são variáveis. Sua utilização é feita através do duplo cifrão (\$\$).

```
$a = "teste";  
$$a = "Mauricio Vivas";  
O exemplo acima é equivalente ao seguinte:  
$a = "teste";  
$teste = "Mauricio Vivas";
```

7.3. VARIÁVEIS ENVIADAS PELO NAVEGADOR

Para interagir com a navegação feita pelo usuário, é necessário que o PHP possa enviar e receber informações para o software de navegação. A maneira de enviar informações, como já foi visto anteriormente, geralmente é através de um comando de impressão, como o echo. Para receber informações vindas do navegador através de um link ou um formulário html o PHP utiliza as informações enviadas através da URL. Por exemplo: se seu script php está localizado em "http://localhost/teste.php3" e você o chama com a url "http://localhost/teste.php3?vivas=teste", automaticamente o PHP criará uma variável com o nome \$vivas contendo a string "teste". Note que o conteúdo da variável está no formato urlencode. Os formulários html já enviam informações automaticamente nesse formato, e o PHP decodifica sem necessitar de tratamento pelo programador.

7.4. URLENCODE

O formato urlencode é obtido substituindo os espaços pelo caracter "+" e todos os outros caracteres não alfa-numéricos (com exceção de "_") pelo caracter "%" seguido do código ASCII em hexadecimal.

Por exemplo: o texto "Testando 1 2 3 !!" em urlencode fica

"Testando+1+2+3+%21%21"

O PHP possui duas funções para tratar com texto em urlencode.

Seguem suas sintaxes:

```
string urlencode(string texto);
```

```
string urldecode(string texto);
```

Essas funções servem respectivamente para codificar ou decodificar um texto passado como argumento. Para entender melhor o que é um argumento e como funciona uma função, leia o

tópico “funções”.

7.5. VARIÁVEIS DE AMBIENTE

O PHP possui diversas variáveis de ambiente, como a \$PHP_SELF, por exemplo, que contém o nome e o path do próprio arquivo. Algumas outras contém informações sobre o navegador do usuário, o servidor http, a versão do PHP e diversas informações. Para ter uma listagem de todas as variáveis e constantes de ambiente e seus respectivos conteúdos, deve-se utilizar a função phpinfo().

7.6. VERIFICANDO O TIPO DE UMA VARIÁVEL

Por causa da tipagem dinâmica utilizada pelo PHP, nem sempre é possível saber qual o tipo de uma variável em determinado instante não contar com a ajuda de algumas funções que ajudam a verificar isso. A verificação pode ser feita de duas maneiras:

Função que retorna o tipo da variável

Esta função é a gettype. Sua assinatura é a seguinte:

```
string gettype(mixed var);
```

A palavra “mixed” indica que a variável var pode ser de diversos tipos.

A função gettype pode retornar as seguintes strings: “integer”,

“double”, “string”, “array”, “object” e “unknown type”.

7.7. FUNÇÕES QUE TESTAM O TIPO DA VARIÁVEL

São as funções is_int, is_integer, is_real, is_long, is_float, is_string, is_array e is_object. Todas têm o mesmo formato, seguindo modelo da assinatura a seguir:

```
int is_integer(mixed var);
```

Todas essas funções retornam true se a variável for daquele tipo, e false em caso contrário.

7.8. DESTRUINDO UMA VARIÁVEL

É possível desalocar uma variável se ela não for usada posteriormente através da função `unset`, que tem a seguinte assinatura:

```
int unset(mixed var);
```

A função destrói a variável, ou seja, libera a memória ocupada por ela, fazendo com que ela deixe de existir. Se mais na frente for feita uma chamada á variável, será criada uma nova variável de mesmo nome e de conteúdo vazio, a não ser que a chamada seja pela função `isset`. Se a operação for bem sucedida, retorna `true`. Verificando se uma variável possui um valor. Existem dois tipos de teste que podem ser feitos para verificar se uma variável está setada: com a função `isset` e com a função `empty`.

8. A FUNÇÃO ISSET

Possui o seguinte protótipo:

```
int isset(mixed var);
```

E retorna `true` se a variável estiver setada (ainda que com uma string vazia ou o valor zero), e `false` em caso contrário.

9. A FUNÇÃO EMPTY

Possui a seguinte assinatura:

```
int empty(mixed var);
```

E retorna `true` se a variável não contiver um valor (não estiver setada) ou possuir valor 0 (zero) ou uma string vazia. Caso contrário, retorna `false`.

10. CLASSES E OBJETOS

10.1. CLASSE

Uma classe é um conjunto de variáveis e funções relacionadas a essas variáveis. Uma vantagem da utilização é poder usufruir do recurso de encapsulamento de informação. Com o encapsulamento o usuário de uma classe não precisa saber como ela é implementada, bastando para a utilização conhecer a interface, ou seja, as funções disponíveis. Uma classe é

um tipo, e portanto não pode ser atribuída a uma variável. Para definir uma classe, deve-se utilizar a seguinte sintaxe:

```
class Nome_da_classe {  
    var $variavel1;  
    var $variavel2;  
    public function funcao1 ($parametro) {  
        /* === corpo da função === */  
    }  
}
```

10.2. OBJETO

Como foi dito anteriormente, classes são tipos, e não podem ser atribuídas a variáveis. Variáveis do tipo de uma classe são chamadas de objetos, e devem ser criadas utilizando o operador new, seguindo o exemplo abaixo:

```
$variavel = new $nome_da_classe;
```

Para utilizar as funções definidas na classe, deve ser utilizado o operador “->”, como no exemplo:

```
$variavel->funcao1(
```

10.3. A VARIÁVEL \$THIS

Na definição de uma classe, pode-se utilizar a variável \$this, que é o próprio objeto. Assim, quando uma classe é instanciada em um objeto, e uma função desse objeto na definição da classe utiliza a variável \$this, essa variável significa o objeto que estamos utilizando.

Como exemplo da utilização de classes e objetos, podemos utilizar a classe conta, que define uma conta bancária bastante simples, com funções para ver saldo e fazer um crédito.

```
class conta {  
    var $saldo;  
    function saldo() {  
        return $this->saldo;  
    }  
    function credito($valor) {  
        $this->saldo += $valor;  
    }  
}  
$minhaconta = new conta;  
$minhaconta->saldo(); // a variavel interna não foi  
// inicializada, e não contém  
// valor algum  
$minhaconta->credito(50);  
$minhaconta->saldo(); // retorna 50
```

10.4. SUBCLASSES

Uma classe pode ser uma extensão de outra. Isso significa que ela herdará todas as variáveis e funções da outra classe, e ainda terá as que forem adicionadas pelo programador. Em PHP não é permitido utilizar herança múltipla, ou seja, uma classe pode ser extensão de apenas uma outra. Para criar uma classe estendida, ou derivada de outra, deve ser utilizada a palavra reservada `extends`, como pode ser visto no exemplo seguinte:

```
class novaconta extends conta {  
    var $numero;  
    function numero() {  
        return $this->numero;  
    }  
}
```

A classe acima é derivada da classe `conta`, tendo as mesmas funções e variáveis, com a adição da variável `$numero` e a função `numero()`.

10.5. CONSTRUTORES

Um construtor é uma função definida na classe que é automaticamente chamada no momento em que a classe é instanciada (através do operador `new`). O construtor deve ter o mesmo nome que a classe a que pertence.

Veja o exemplo:

```
class conta {  
    var $saldo;  
    function conta () {  
        $this->saldo = 0;  
    }  
    function saldo() {  
        return $this->saldo;  
    }  
    function credito($valor) {  
        $this->saldo += $valor;  
    }  
}
```

Podemos perceber que a classe `conta` agora possui um construtor, que inicializa a variável `$saldo` com o valor 0. Um construtor pode conter argumentos, que são opcionais, o que torna esta ferramenta mais poderosa. No exemplo acima, o construtor da classe `conta` pode receber como argumento um valor, que seria o valor inicial da conta. Vale observar que para classes derivadas, o construtor da classe pai não é automaticamente herdado quando o construtor da classe derivada é chamado.

11. CONCLUSÕES

A realização deste Projeto Supervisionado possibilitou o estudo da linguagem PHP, que se mostrou uma ferramenta poderosa e simples de utilizar na construção de sites para a World Wide Web dinâmicos, possibilitando uma maior interação com o usuário e a armazenagem das informações em Bancos de Dados.

Após a conclusão da aplicação, tornou-se claro que a combinação de scripts server-side, como é o PHP, com scripts client-side, como JavaScript, por exemplo, possibilita um maior aproveitamento dos recursos disponíveis para criar páginas dinâmicas, e no processo de criação deve-se ponderar bastante para concluir qual dos dois tipos de scripts deve ser utilizado para determinado fim.

Entre as linguagens de script server-side, PHP surgiu como uma ótima opção, por diversos motivos: o custo de aquisição, que não existe; a portabilidade, permitindo que uma aplicação seja desenvolvida em uma plataforma para ser executada em outra; a simplicidade, já que os scripts ficam no próprio código html, e possuem uma sintaxe bastante simples; a possibilidade de trabalhar com diversos bancos de dados e servidores http, além do grande número de funções pré-definidas, entre outras coisas.

Por esses e outros motivos, é possível afirmar que o estudo sobre PHP foi bastante enriquecedor, por ter produzido uma documentação em português para a linguagem e ter motivado o aluno a continuar se dedicando ao tema.

12. BIBLIOGRAFIA E REFERÊNCIAS

A pesquisa foi baseada no manual de PHP, disponível em

www.php.net, e em diversos tutoriais disponíveis no site www.phpbuilder.com.

Esses dois endereços contém uma vasta documentação sobre a linguagem, além de endereços para listas de discussão, onde pode-se solicitar ajuda de programadores mais experientes.

Uma boa referência em português é a lista “PHP para quem fala Português”, que pode ser assinada no endereço www.egroups.com/group/phppt/.

Em inglês, além dos endereços citados acima, uma boa fonte é o site PHPWizard, que pode ser encontrado em www.phpwizard.net.